per AMIGA 500/2000
con 1 MB di MEMORIA

I MANUALI

TV*VIDEO 2.0

I
MANUALI

TV*VIDEO 2.0

TV*VIDEO 2.0

Tv*Video é un programma utile per creare immagini grafiche che possono essere utilizzate come sfondi per i lavori di videotitolazione e per presentazioni. Un'altra possibile applicazione di questo programma é la progettazione di trame per le stoffe, da utilizzare per la creazione di capi d'abbigliamento o altro. Partendo da un semplice brush Iff, Tv*Video permette di creare un'intera pagina video costituita da tante copie dello stesso brush con vari effetti grafici, come la disposizione regolare o non, la presenza delle ombre e l'estrusione (effetto extrude).

Sul disco programma sono presenti centinaia di brush predefiniti che interessano tutti gli argomenti dallo sport alla musica. Inoltre, essendo il programma IFF compatibile, é possibile caricare brush da qualsiasi altro programma di disegno o animazione.

PER INIZIARE

Il programma va caricato dallo schermo del workbench, cliccando sull'icona TV*VIDEO due volte con il pulsante sinistro del mouse. Dopo un pò apparirà la schermata di lavoro del programma con in alto la barra con i tre menu: PROJECT, EDIT e SETTINGS. La prima operazione da compiere équella di selezionare la modalitàgrafica da usare per l'immagine da creare, usando l'opzione SET SCREEN dal menu SETTINGS, verrà visualizzata una finestra con vari gadgets, dove possiamo attivare o meno l'alta risoluzione (HI-RES) e l'interlacciamento (LACE), selezionare il numero di colori (COLORS), scegliere la modalità video tra STANDARD NTSC, PAL, VIDEO NTSC, PAL e CUSTOM. Cliccando con il pusante sinistro del mouse sul gadget USE usciamo da questa finestra con le nuove selezioni per il video. Prima di ritornare al foglio di lavoro verràvisualizzata un'altra finestra di richiesta che avverte che tutto ciò che c'era prima sullo schermo verrà cancellato. Dovremo allora cliccare sul gadget YES per confermare la scelta. La seconda fase del lavoro, prevede il caricamento in memoria del brush da utilizzare come soggetto per lo sfondo da creare; bisogna allora selezionare l'opzione LOAD BRUSH dal menu EDIT. Verrà visualizzata la

finestra di caricamento di brushes. Nella parte centrale di essa verranno indicate tutte le directory contenenti brushes che si trovano sul disco. Selezionatene una cliccandoci sopra una volta, ed appariranno così i nomi dei brushes in essa contenuti. Per selezionarne uno cliccate direttamente sul suo nome e poi sul gadget SELECT. Il programma comincerà a caricare il brush dal dischetto e dopo un pò apparirà sullo schermo un'altra finestra che chiederàse vogliamo usare la palette del brush selezionato o lasciare quella corrente in memoria: DO YOU WISH TO USE THE BRUSH'S PALETTE ? Cliccando su YES attiveremo la palette del brush. Dopo questa operazione ritroveremo il brush attaccato al puntatore del mouse ed é possibile collocarlo sullo schermo dove e quante volte vogliamo. Un brush può essere ottenuto anche direttamente usando TV*VIDEO, caricando in memoria un disegno IFF con l'opzione LOAD SCREEN del menu PROJECT e ritagliando una sua parte con l'opzione CUT AREA del menu EDIT. Dopo aver selezionato il brush, possiamo generare lo sfondo selezionando l'opzione BACKGROUND del menu EDIT. Con questa opzione verrà visualizzata la relativa finestra, ricca di gadgets interessanti. partendo dalla sinistra e dall'alto, troviamo la serie di gadgets utili per indicare la direzione

della luce simulata (LIGHT) che colpisce l'immagine ed i singoli brushes sullo schermo, ognuno caratterizzato da una freccia "direzionata", il cui verso corrisponde alla direzione reale della luce. Sotto troviamo i gadgets per la selezione della spaziatura (lo spazio tra una copia del brush ed un'altra) orizzontale (HORIZONTAL), verticale e L'EXTRUDE ossia il grado di rialzamento del brush dallo schermo. Praticamente l'Extrude serve a dare una specie di tridimensionalità al brush sullo schermo sollevandolo dalla schermo e dandogli spessore. I valori vanno indicati usando i relativi gadgets "+" e "-" accanto a ciascuna voce. Proseguendo sempre giu', troviamo i gadgets per il LAYOUT dello sfondo: TILED e WALLPAPER. Selezionando il primo i brush verranno posizionati sullo sfondo rispettando un incolonnamento sia verticale che orizzontale, mentre con WALLPAPER vengono disposti in ordine sfalsato. Più sotto ancora, troviamo i due gadgets NORMAL BRUSH (se attivato lo schermo viene riempito con il brush originale senza tener conto dei valori per l'Extrude e per i colori per ciascun attributo: Foreground, Shadow, ecc.) e ADD SHADING che serve invece ad applicare le varie selezioni al brush. A destra in alto, sempre della finestra BACKGROUND, c'é la palette con i colori e sotto i quattro gadgets utili

per selezionare i colore dello sfondo (Background), del brush (Foreground), dei contorni del brush (Outline) e dell'eventuale ombra (Shadow). Si procede selezionando il gadget accanto alla voce desiderata e selezionando il colore relativo. Più sotto troviamo altri tre gadgets: PEN FILL, che riempie lo schermo con il colore selezionato per il Background; BRUSH FILL che fa partire la generazione dello sfondo con il brush selezionato e con gli attributi selezionati (se é attivato il gadget ADD SHADING); il gadget DONE infine serve per uscire dalla finestra ed ammirare lo sfondo creato. Per ritoccare l'immagine, dobbiamo sempre riselezionare l'opzione Background, oppure utilizzare le opzioni del menu EDIT, per ritagliare parti di essa, copiarle, ecc. Lo schermo così generato, puòessere salvato in formato IFF, così da poter essere usato con altri programmi di disegno, titolazione o altro.

I MENU DI TV*VIDEO

* MENU PROJECT *

Contiene le opzioni per la manipolazione delle pagine create con il programma.

CLEAR SCREEN: cancella la pagina grafica corrente.

LOAD SCREEN: serve a caricare in memoria un'immagine o uno sfondo già realizzata e presente nella directory SCREENS del disco. Sul disco programma é presente un disegno di esempio, chiamato appunto ESEMPIO, che può essere caricato inserendo il suo nome nel box FILE e cliccando sul gadget SELECT. Gli altri gadgtes della finestra servono per selezionare il drive da dove caricare i disegni (VOLUMES), richiamare la directory del disco selezionato (ROOT) o quella precedente a quella corrente (PARENT). Il gadget SELECT, già visto, serve per approvare le selezioni, mentre con CANCEL si esce dalla finestra senza caricare nulla. I tre box in basso alla finestra, indicano il percorso di ricerca del file (PATH), il nome del file stesso (FILE) e il suffisso che devono avere i files da caricare (PTRN). Si consiglia di annullare il contenuto di questo box, se si vogliono caricare disegni o brushes da altri dischetti. La selezione di un file va fatta cliccando direttamente sul suo nome.

SAVE SCREEN: salvataggio su disco di un'immagine creata. Il programma per default salva i files disegno nella directory SCREENS. La finestra é simile a quella per il LOAD.

PRINT SCREEN: stampa dello sfondo corrente. Viene visualizzata una finestra con due gadgtes: PRINT e CANCEL. Con il primo si avvia la stampa (ricordate di selezionare il driver per la vostra stampante nelle Preferences prima di caricare il programma), mentre con il secondo si annulla l'operazione.

ABOUT: fornisce informazioni sulla versione del programma.

QUIT: uscita dal programma. Cliccate sul gadget YES della finestra che apparirà se volete effettivamente abbandonare il programma.

* MENU EDIT *

BACKGROUND: con questa opzione si attiva la generazione di uno sfondo partendo da un brush selezionato in precedenza.

CUT AREA: serve a ritagliare una parte di un disegno sullo schermo che viene eliminata dallo stesso. Quando viene attivata questa opzione al puntatore del mouse vengono aggiunte due linee perpendicolari che rappresentano un vertice dell'area da ritagliare. Si

seleziona un punto, si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse, ci si sposta per delimitare l'area da ritagliare e si rilascia il pulsante. A questo punto il box ritagliato saràattaccato al puntatore del mouse. Posizionandosi dove si vuole e premendo il pulsante sinistro del mouse, l'area sarà disegnata in quel punto.

COPY AREA: come CUT con la differenza che l'area ritagliata non viene eliminata dallo schermo, ma solo copiata.

PASTE BRUSH: richiama sullo schermo (viene "attaccato" al puntatore del mouse) il brush corrente in memoria.

ERASE AREA: cancella un'area selezionata dallo sfondo corrente. Il suo posto viene riempito con il colore dello sfondo.

CLEAR BRUSH: cancella dalla memoria il brush corrente.

LOAD BRUSH: caricamento di un brush. Viene visualizzata la finestra di LOAD simile a quella del LOAD SCREEN. Nella parte centrale vengono visualizzate tutte le directory disponibili contenenti brushes. Cliccate su una di esse e verranno visualizzati i nomi dei brushes disponibili. Per selezionarne uno, ba-

sterà cliccare direttamente sul suo nome e poi sul gadget SELECT. Comparirà poi una finestra che chiede se vogliamo utilizzare o meno la palette originale del brush. Per caricare brush da altri dischetti vi consigliamo di annullare il suffisso indicato nel box PTRN.

SAVE BRUSH: salvataggio di un brush su disco.

* MENU SETTINGS *

SET SCREEN: selezione della modalità grafica da utilizzare. Viene visualizzata una finestra con vari gadgets. Partendo da sinistra, ci sono i due gadgets per l'attivazione o meno dell'alta risoluzione (HI-RES) e il modo interlacciato (LACE). Quando sono attivati presentano una specie di "V" sopra di essi. Sotto di essi, c'é il box per la selezione della modalità video (il valore di default é STANDARD NTSC). Cliccando direttamente su di esso compare il menu a discesa con le varie opzioni disponibili tra cui STANDARD PAL e VIDEO PAL. Selezionando CUSTOM possiamo creare una risoluzione a nostro piacimento, usando poi i gadgets WIDTH (larghezza) e HEIGHT (altezza) cliccando su + e

- (i valori sono espressi in numero di pixels). I gadgets a destra servono per settare il numero dei colori per lo schermo a scelta tra 4,8 e 16. Cliccando su USE selezioniamo il nuovo schermo con la nuova risoluzione. L'operazione SET SCREEN cancella lo sfondo che si trova in memoria in quel momento; infatti dopo aver selezionato USE compare una finestra che ci avverte: WARNING: THIS WILL CLEAR THE SCREEN. PROCEED ? = attenzione: questo cancellerà lo schermo precedente. Cliccate su YES se tutto é OK.

SET PALETTE: selezione e modifica della palette. Compare la relativa finestra, con i tre sliders per la selezione delle tre componenti RGB (Red, Green and Blue) e per l'HSV (Hue, Saturation and Value). Sono presenti poi i gadgets per copiare un colore da un posto ad un altro (COPY), e per scambiare di posto due colori (SWAP): si deve selezionare il primo colore, poi cliccare sul gadget COPY o SWAP, e selezionare il nuovo colore. Il gadget SPREAD serve per creare una serie di tonalitàgraduali che sfumano da un colore definito ad un altro. Per avere dei buoni risultati ed una gamma maggiore di tonalità si consiglia di allontanare il più possibile sulla palette, come posizione, i due colori estremi.

FADE é uguale allo Spread, con la differenza che crea sfumature più graduali, meno decise. STRIP visualizza le sfumature correnti per quella palette nella parte bassa dello schermo.

Le altre quattro opzioni del menu SETTINGS servono per attivare o meno il modo OVERSCAN (Visualizzazione a tutto schermo senza bordi), disponibile solo per alcuni modi video, l'interlacciamento (INTERLACE), per attivare la visualizzazione della barra dei menu (TITLEBAR) e del puntatore del mouse (POINTER).

*** IL PROGRAMMA COLORBAR ***

Sul disco del TV*VIDEO é presente un altro programma, il COLORBAR GENERATOR 2.0, utile per creare schermate di attesa per le stazioni televisive. Per schermate di attesa intendiamo quelle immagini formate da barre verticali colorate con il nome della emittente ed eventualmente l'orario e la data. Queste schermate vengono usate dalle emittenti quando non stanno trasmettendo nessun program-

ma (ad esempio la notte) e quindi le lasciano per far capire ai telespettatori su quale frequenza o TV sono sintonizzati.

Il programma si carica anch'esso da Workbench, cliccando sulla sua icona. Appariràsullo schermo la schermata di lavoro composta da vari gadgets. Partendo dalla sinistra, troviamo i primi quattro gadgets di attivazione (COLOR BARS) per la selezione del tipo di immagine da visualizzare (STANDARD=barre colorate, GREY SCALE=barre con toni di grigio). Sotto troviamo il gadget SOUND, che se é attivato (una V sopra il gadget accanto alla scritta GENERATE TONE) accompagna la visualizzazione dell'immagine con il suono tipico dei segnali video. Il volume di questo segnale sonoro puòessere regolato con i gadgets "+" e "-" accanto alla scritta VOLUME. Sotto la scritta MESSAGE, c'é un box dove possiamo inserire il nome della nostra emittente o un altro messaggio qualsiasi. A destra troviamo il gadget DIMENSIONS, utile per settare il modo video da usare. É simile a quello dell'opzione SET SCREEN del TV*VIDEO. Sotto troviamo il gadget per attivare la visualizzazione della data e dell'ora (DISPLAY). Cliccando su TIME e DATE comapiono i relativi menu a discesa con le varie possibilitàdi visualizzazione delle

informazioni. Il gadget in basso GENERATE, serve per generare l'immagine con le opzioni selezionate, mentre cliccando su HIDE verrà visualizzata la stessa immagine senza la schermata del programma: é questa l'immagine che dovràessere inviata all'apparecchiatura video per la trasmissione. Per far ritornare sullo schermo la schermata di lavoro del ColorBar, basterà premere il pulsante sinistro del mouse.

Il gadget QUIT serve per abbandonare il programma.